DONKEY KONG COUNTRY

THE FLINTSTONES
Il Tesoro di Sierra Madrock

Tutti i punteggi, tutte te vostre lettere, tutte le novità Nintendo

Super Nintendo 16 Bit

CARTOON

I Puffi
The Flinstones
Goof Troop
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey Mouse
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson

SPORT

Stunt Race FX
Fifa Soccer
World Cup '94
Striker
Nigel Mansell's World Championship
Super Off Road
G. Foreman Boxing
W.L. Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis
F-Zero

AVVENTURA

Donkey Kong Country
Megamen X
Pac-Attack
Mr. Nutz
Aero the Acro Bat
Plok
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince of Persia
Super Castlevania IV
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA

Secret Of Mana
Zelda III

SPARATUTTO

Super Metroid
Biometal
Mechwarrior
Super Strike Gunner
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE

Super Street Fighter 2
Power Rangers
Street Fighter 2 Turbo
Final Fight 2
Spiderman X-Men
Alien 3
Battle Toads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returns
Fatal Fury
Super Mario Kart
Street Fighter 2

Nes 8 Bit

CARTOON

Talespin
Flinstones 2
Cartoon Workshop
Darkwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry
Flinstones 1

SPORT

Nes Open Golf
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
Nintendo World Cup

AVVENTURA

Addams 2
Indiana Jones and The Last Crusade
The Blues Brothers
Rodland
Jurassic Park
Trolls in Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros. 3
Boulder Dash

SPARATUTTO

Terminator
Top Gun
Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megaman III

AZIONE

Double Dragon 3
Battle Toads & Double Dragon
Barbie

ROMPICAPO

Tetris 2
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Game Boy

CARTOON

I Puffi
Duck Tales 2
Turtles 3: Radical Rescue
Tiny Toon 2
We're Back
Batman The Animated Series
Speedy Gonzales
Looney Tunes
Darkwing Duck
Mickey's Dangerous Chase
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Turtles II

SPORT

World Cup '94
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Top Ranking Tennis
NBA All Star 2
G. Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
F1 Race + adattatore per 4 giocatori

AVVENTURA

Power Rangers
Donkey Kong
Wario Land
Indiana Jones and The Last Crusade
Adventure Island 2
Kirby's Dreamland
Zelda Link's Awakening
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Super Mario Land

SPARATUTTO

Bionic Commando
R-Type
Terminator 2 The Movie
Megaman

AZIONE

Alien 3
Spiderman 3
Battle Toads 2
Barbie
Raging Fighter

ROMPICAPO

Tetris 2
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

SOM

Club Nintendo

NintendoClub, NintendoGiochi, NintendoNatale, NintendoNews, NintendoAnnoNuovo, NintendoMania, NintendoMario!! Tutto e più di tutto in questo numero addobbato come un albero di natale, colorato come uno schermo di SuperNes, tradizionale e amico come un mitico Nes, skizzato come un Game Boy. Ovviamente pieno zeppo di novità e di AUGURI da parte del Direttore Numero 1 nel mondo, il Vostro Natalizio Super Mario!!

Donkey Kong Country per SNES

pag. 4

Incredibile l'effetto 3-D applicato alla dirompente personalità del nuovo idolo delle folle di Nintendomani! Incredibili i suoni e i colori degli sfondi! Incredibile se per Natale non ci battete già a tutta velocità

Calendario Poster 1995

pag. 15

Un annuario? Un mesario?
Un orario? Un segnalario?
Un cosario? Un appuntario?
Un calendario? NO..
Un NINTENDARIO!
Lo specialissimo Nintendario 1995.
Buon Anno!

Mighty Morphin Power Rangers per GB

pag. 24

Dalla TV con un successo strepitoso, alla console Game Boy con uno strepitoso successo! Piaciuto il gioco di parole? Sicuramente vi piacerà ancora di più il gioco tascabile con 5 livelli più bonus a piacere. Buon Natale!!

SUPER NINTENDO 16 BIT

NES 8 BIT

GAME BOY

PRIMI RISULTATI TEST

INSERTO SPECIALE

RUBRICHE

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi
Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A.
su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief
Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England.
Direzione e Segreteria: Linea GIG
CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze.

DONKEY KONG COUNTRY

Questo è il miglior gioco su cui abbiate mai messo le mani! Ha tutto: un suono superlativo, un sistema di gioco che toglie il fiato e una grafica che fino a oggi sembrava solo un sogno! Dovete vederlo per crederci; quindi non aspettate: acquistate ADESSO il più grande gioco del mondo!

LA FAMIGLIA KONG

Su un'isola nella vasta foresta tropicale vive Donkey Kong, Re delle Scimmie e Re della Giungla. Ma non si tratta del Donkey Kong delle battaglie passate: questo super gorilla è il figlio dell'eroe dei giochi classici, con un aspetto completamente diverso, nuove pose e nuove mosse.

Anche il padre di Kong, Cranky Kong, vive sull'isola, ma adesso è vecchio e un po' triste. Vive da solo e sebbene sia vecchio stile e legato al passato, ama ricevere visite a può offrire ottimi consigli al figlio ed erede. Questo anziano gorilla può dare indizi vitali per i viaggi di Donkey Kong. Sebbene faccia solo apparizioni occasionali nel gioco, è un personaggio originale e divertente: inframezza i suoi consigli spesso essenziali con lamentele su tutte le cose moderne, e in particolare sui video giochi.

Ma ci sono anche altri membri della famiglia. Funky Kong è un patito delle feste, che ama solo oziare sulle numerose spiagge dell'isola. É un personaggio molto caratteristico, con una bella abbronzatura e occhiali da sole alla moda. Nonostante la sua pigrizia, può fornire a Kong un utile servizio di volo per aiutarlo a spostarsi nell'isola e, come Cranky, ottimi consigli quando gli vengono richiesti.

Poi c'è Candy Kong, la miglior amica di Donkey; sebbene ci siano molte voci sul loro futuro, non hanno ancora progettato il matrimonio.

Infine c'è Diddy Kong, il membro più giovane della famiglia. Gli piacerebbe molto essere l'eroe del gioco, come Donkey, e questa potrebbe essere la sua chance per guadagnarsi fama e fortuna!

UNA NOTTE TEMPESTOSA

Oscure nubi coprono l'isola del Paese di Donkey Kong, squassata dai lampi che illuminano brevemente l'oscura e proibita giungla. Il piccolo Diddy sta passando una brutta nottata di guardia alle scorte di banane, mentre il temporale gli passa sopra la testa. Il suo turno di guardia durerà fino a mezzanotte, quando Donkey Kong prenderà il suo posto, ma fino ad allora dovrà starsene rannicchiato ad aspettare che passi il temporale. Ma questo è l'ultimo dei suoi problemi. Nascosti nell'oscurità ci sono i banditi gremlins che, come sempre, cercheranno di sottrarre quante più banane possibile.

Improvvisamente, nell'oscurità del sottobosco Diddy vede gli occhi dei gremlins e, prima che possa dare l'allarme, le creature lo hanno sopraffatto e imprigionato in una botte, che gettano rudemente fra i cespugli. Dopo aver caricato le banane sui loro carretti, si allontanano nella notte con tutta la scorta; ma cosi grande è la loro cupidigia che dietro di sé lasciano una scia con le banane che cadono dai carretti. Questa scena è stata creata per giocare alla grande!

LA MATTINA DOPO

Questa è la scena che ci presenta Kong, appena svegliato per i suoni rabbiosi di Cranky, furioso per la perdita della scorta di banane. La vecchia scimmia dà a Donkey le ultime notizie: l'intera scorta di banane è scomparsa e Diddy non si trova. Cosa ha intenzione di fare, eh? Così ha inizio la ricerca: una ricerca che porterà Donkey Kong ai confini del Paese di Donkey Kong.

IN GIRO PER IL PAESE

La ricerca di Kong lo porterà per tutta l'isola del Paese di Donkey Kong. Sebbene gran parte sia coperta dalla giungla, ci sono anche altri ambienti, dalle pinete sulle colline alla cima innevata delle montagne. Le regioni montuose sono forse le più pericolose, piene di miniere abbandonate, tunnel naturali e caverne.

L'isola è circondata da alcune lagune tropicali: anche queste hanno i propri pericoli, dal momento che sono abitate da una gran varietà di fauna tropicale: squali, piranha, piovre e meduse.

Nel profondo della foresta c'è anche una città abbandonata, composta da case situate sugli alberi più alti dell'isola.

Altri luoghi pericolosi dove fare attenzione sono le enormi fabbriche, abbandonate da lungo tempo, dove qualsiasi attrezzatura di sicurezza esistente è da tempo fuori uso. Qui i pericoli sono barili di olio infiammato, elettricità e piattaforme. Penetrate in queste zone industriali a vostro rischio e pericolo!

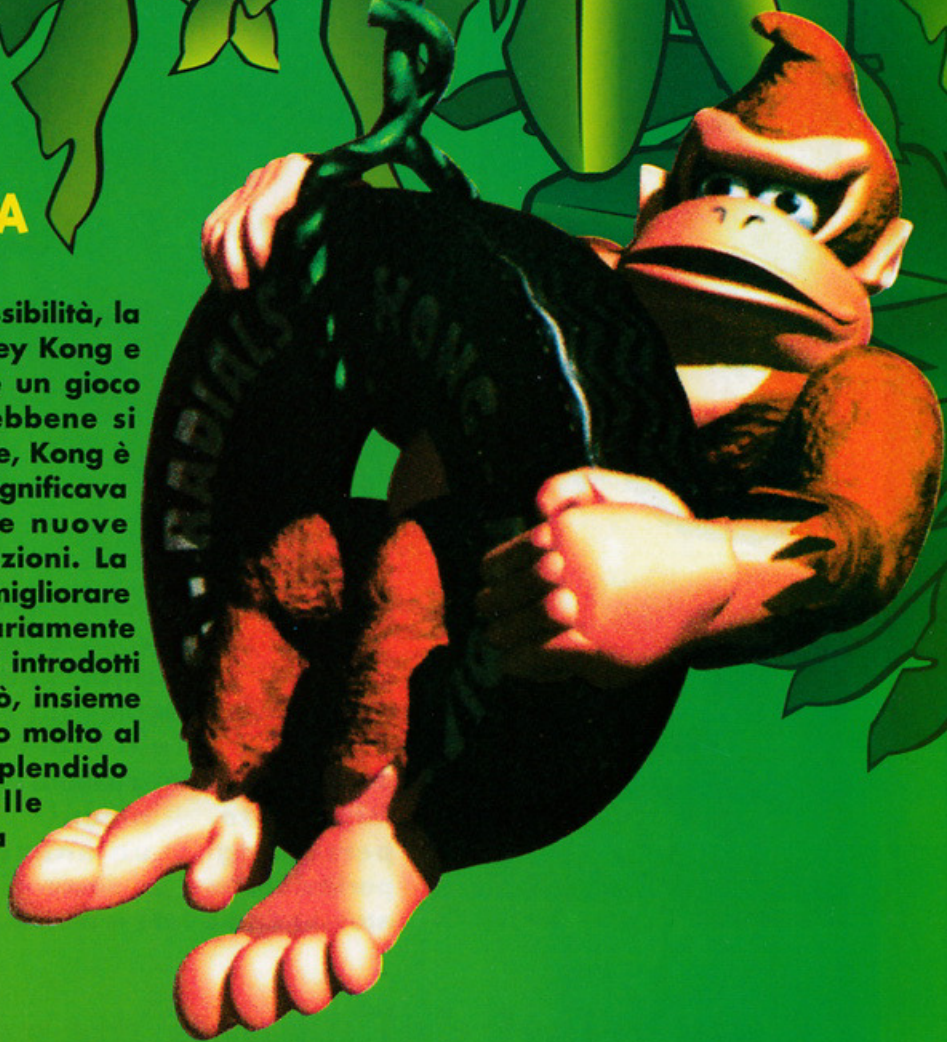
Gli abitanti originari dell'isola se ne sono andati, quindi adesso la zona è popolata dai terribili gremlins e dai loro amici. Chiunque osi penetrare nel loro dominio subirà delle imboscate e verrà fatto oggetto di un pessimo benvenuto. Non è facile la vita!

CREARE IL GIOCO

Tutte le scene e i personaggi del Paese di Donkey Kong sono in uno spettacolare e realistico 3D. Com'è nata questa creazione?

Gli sviluppatori inglesi del gioco, Rare, hanno trascorso gli ultimi quattro anni sulle tecniche per trasformare complesse immagini tridimensionali in immagini adatte per una console. La Nintendo, sempre la prima nello sviluppo del software, ha subito compreso le incredibili possibilità di questo progetto. Mentre la Rare stava creando la grafica, la Nintendo lavorava con la Silicon Graphics, la ditta responsabile della creazione dei realistici dinosauri di Jurassic Park. É stata l'unione di queste esperienze a portare così avanti le tecniche di grafica digitale.

UNA NUOVA VITA PER KONG

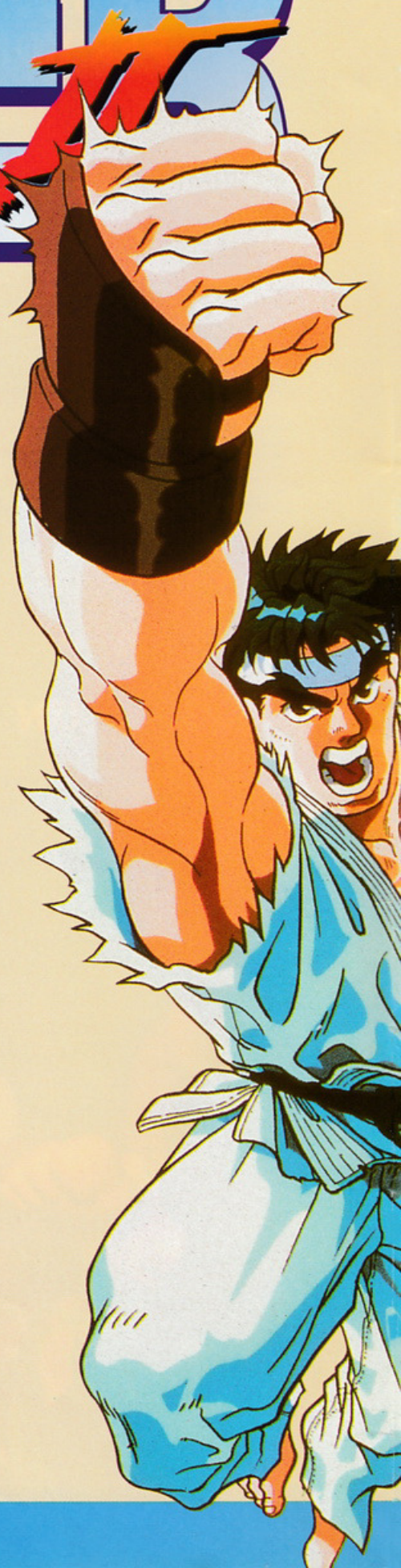
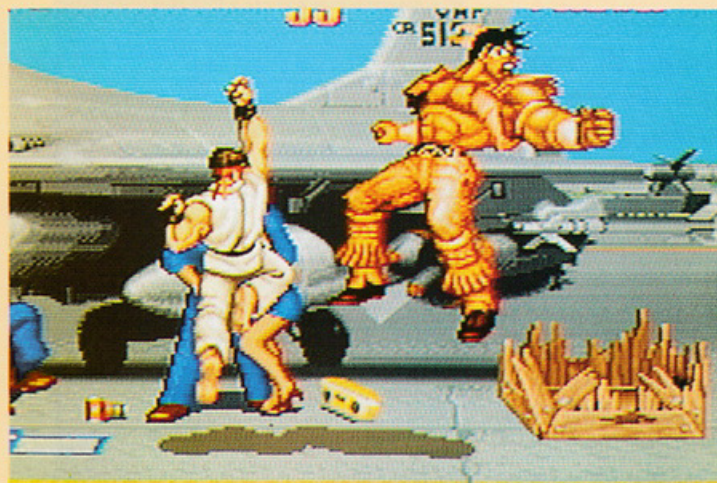
Una volta comprese le tecniche e le possibilità, la Nintendo ha deciso di riprendere Donkey Kong e utilizzarlo come veicolo per sviluppare un gioco che potesse utilizzarle al meglio. Sebbene si trattasse di un personaggio già esistente, Kong è meno noto di Mario e compagni: ciò significava una maggiore possibilità di creare nuove immagini, nuove scene e nuove situazioni. La famiglia di Kong è stata aggiunta per migliorare il tutto, e i rettiloidi gremlins, originariamente sviluppati per un altro gioco, sono stati introdotti come i nemici ideali per Kong. Tutto ciò, insieme agli altri, numerosi personaggi, ha dato molto al gioco. Cranky in particolare è uno splendido personaggio, nell'aiuto che dà alle generazioni più giovani con la sua esperienza derivata da anni di avventure arcade.

UN GRANDE INIZIO

Il Paese di Donkey Kong è solo l'inizio di una nuova generazione di giochi dal nuovo aspetto. Ma che inizio! Ha già posto solide basi per il futuro. Fatevi un favore, e mettetelo nella lista di Natale!

Ritorna il campione dei giochi di combattimento, più eccitante che mai! *Super Street Fighter II* promette molto di più dei suoi predecessori: un sistema di gioco migliorato, alcuni nuovi personaggi, un'animazione perfezionata e un sacco di nuove mosse! Come fate a resistergli?

I guerrieri del nuovo mondo

Quattro personaggi nuovi di zecca: T. Hawk, Cammy, Fei Long e Dee Jay danno nuove possibilità di gioco a Street Fighter II. Non solo hanno nuove combinazioni di mosse con cui far pratica, ma hanno anche spinto gli altri dodici guerrieri a perfezionare le loro abilità. Per alcuni personaggi, come Vega, Sagat e Balrog, ci sono nuove animazioni di ammirare; inoltre, ciascun personaggio è dotato di una nuova mossa speciale o un'animazione addizionale.

Per scontrarsi con i quattro nuovi personaggi sono stati aggiunti alcuni splendidi scenari a quelli già esistenti. Fei Long accoglie gli avversari su un tranquillo campo da allenamento di Hong Kong, Cammy li saluta sullo scenario di uno splendido castello inglese, Dee Jay li impressiona presso una strana riunione giamaicana e T. Hawk in presenza di una grande folla assiepata in una località messicana.

Ugualmente splendide sono le illustrazioni. Fedele alla versione coin-op, quella Super NES comprende una serie interamente nuova di istantanee di combattimento, ancora più drammatiche delle versioni precedenti. Scegliete i guerrieri in base al loro aspetto nuovo di zecca!

Cosa dire sul gioco?

Dopo aver parlato degli elementi grafici, cosa dire sul gioco? Bene, troverete, così come nella versione arcade anche in quella Super NES, il sistema a punti perfezionato. Con tale sistema, ai personaggi vengono concessi punti addizionali in base al primo attacco, all'uso delle combinazioni, delle rovesciate, dei recuperi dallo stordimento e così via. Alle opzioni *Arcade* e *VS* sono state aggiunte quelle *Combattimento*, *Lotta a tempo* e *Torneo*.

L'opzione *Combattimento* vi permette di scegliere a rappresentarvi una squadra di otto guerrieri, per sconfiggere un'altra squadra simile controllata da un amico o dal computer.

Lotta a tempo vi dà la possibilità di sconfiggere i guerrieri controllati dal computer in una lotta contro il tempo, con i record dello staff della Capcom. Qualcosa per cui vale la pena lottare!

Torneo è proprio come dice la parola: una battaglia fra voi e sette avversari per ottenere il miglior piazzamento.

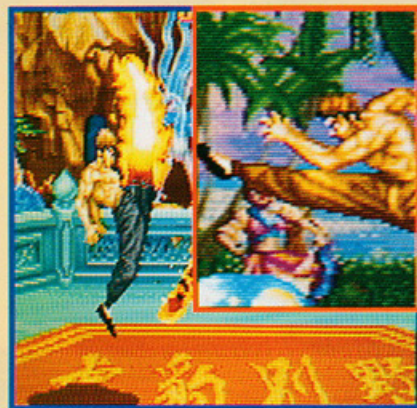
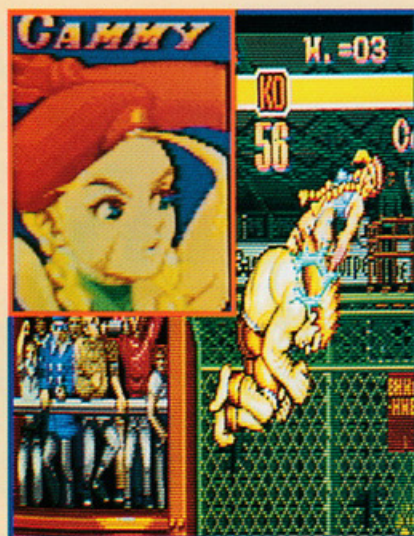
Per una descrizione dei quattro nuovi personaggi e una lista completa di tutti i perfezionamenti e tutte le nuove abilità, continuate a leggere, poi fate volare i pugni!

CAMMY

Un'agente speciale inglese che venne trovata svenuta di fronte all'Accademia degli Agenti Speciali. Il suo campo da gara si trova davanti a un antico castello. Cammy è piccola, rapida e letale. Le sue mosse, quando vengono utilizzate in sequenza, risultano devastanti. Un'altra grande saltatrice, è un'ottimo avversario per personaggi come Chun Li o Vega.

Calcio frontale: questo calcio stile uppercut è facile da evitare, ma se usato con la giusta scelta di tempo può essere incredibilmente efficace nelle combinazioni.

Cannonata rotante: questo calcio a spirale orizzontale è ottimo per attacchi a lunga distanza e può essere seguito facilmente da un Calcio frontale.

Pugno rovesciato: simile al pugno rovesciato di Guile, si tratta di una mossa molto letale.

FEI LONG

A causa della sua dedizione al Kung Fu, Fei Long ha un'incredibile combinazione di forza e velocità. Sebbene non sembri troppo minaccioso, i suoi attacchi, se eseguiti correttamente, possono essere devastanti.

Rekka Ken: questa mossa è letale come gli schiaffi di Honda. Può essere ripetuta per tre volte consecutive per ottenere il massimo dei danni.

Zampata del drago: semplice come il Calcio uragano, ma due volte più letale.

DEE JAY

Dee Jay, con il suo stile di combattimento giamaicano, è possente e letale. Sempre sorridente e con le sue aggressive tecniche di kickboxing,, Dee Jay è un miglioramento notevole per il Torneo di Street Fighter.

Colpo superlativo: come il Colpo sonico, solo più grande. Un vero e proprio proiettile, difficile da evitare.

Iperpugno: Dee Jay scaglia un fiume di potenti pugni in grado di atterrare un elefante africano!

Calcio doppiamente terrificante: un calcio dolorosamente efficace se scagliato con la giusta scelta di tempo.

T. HAWK

T. Hawk occupa un bel po' di schermo: la parola 'intimidire' è un po' limitata per descriverlo. Ha qualche potente mossa a sua disposizione, ciascuna delle quali in grado di infliggere danni incredibili!

La tempesta: un colpo letale, con cui Hawk sotterra letteralmente la testa dell'avversario.

Picchiata del falco: simile alla Lancia Yoga di Dhalsim, Hawk si libra in aria come un'aquila.

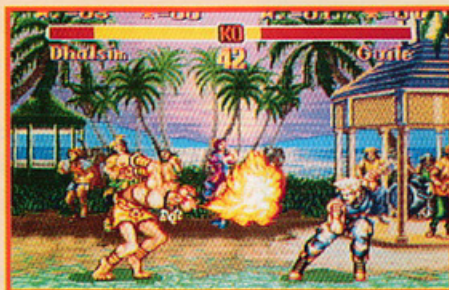
Il temporale: simile all'Aquila, solo al contrario. Buono per bloccare attacchi aerei.

CAST SUPPLEMENTARE

RYU
Ryu torna con alcune mosse singole molto potenti, come la palla di fuoco (stordente; una mossa che può sbagliare solo in *Turbo*) che stordisce gli avversari soltanto toccandoli.

KEN
Ken ha perfezionato i suoi attacchi originali, che adesso lo rendono ancora più devastante nelle combinazioni. Inoltre ha il Pugno del Drago fiammeggiante, che avvolge la disgraziata vittima in un torrente di fiamme. Può usare questo pugno fino a quattro volte nelle combinazioni!

BLANKA
La bestia è tornata, più feroce che mai! Blanka torna in azione con alcune variazioni sui suoi attacchi rotolanti, compreso il Balzo della bestia, che le permette di rimbalzare sul terreno, ottimo per evitare le palle di fuoco.

GUILE
Il tizio alla Van Damme ha molte aggiunte ai suoi poteri, con il set perfezionato degli attacchi originari.

E. HONDA
Ha più possibilità di utilizzare la sua stazza enorme, con un numero ancora maggiore di attacchi di super-schiacciamento.

CHUN LI
Invece della palla di fuoco ha un'Attacco a Bolla di potere. Fate attenzione al suo nuovo salto verticale, che usa come difesa aerea.

DHALSIM
Dhalsim ha un nuovo attacco a Proiettile stordente. Attenzione ad altri perfezionamenti, come la sua velocità.

ZANGIEF
Zangief è molto migliorato, cambiando alcuni vecchi attacchi e aggiungendone di nuovi. Fate attenzione ai nuovi spacca-schiena: il Suplex siberiano e lo Spaccaorsi scuotono la stanza!

BALROG
Balrog ha la possibilità di utilizzare un nuovo tipo di testata.

VEGA
Vega ha nuovi attacchi aerei estremamente veloci. Fate attenzione alla sua tromba d'aria!

SAGAT
Sagat spacca le teste con una nuova Ginocchiata del drago, oltre a diversi pugni e calci.

BISON
Bison ha una nuova serie di attacchi aerei, oltre ad altre mosse infide. Il suo Pugno volante psichico è un incredibile attacco aereo, difficile da anticipare e da controbattere.

É facile vedere come *Super Street Fighter II* sia oggi la più grande conversione da coin-op: il suono migliorato, una grafica esplosiva, un sistema di gioco senza rivali e una serie di nuove possibilità. É anche equipaggiato con quattro diverse velocità: rendetelo ancora più veloce con *Turbo*! Una cartuccia da 32 Mbit tanto buona quanto è grande. Entrate di nuovo in battaglia, per giungere allo scontro che porrà termine a tutti i combattimenti!

Cambio di abiti!

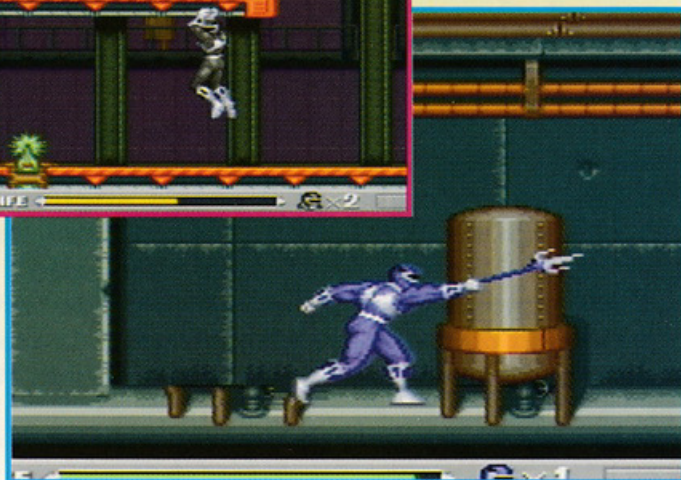
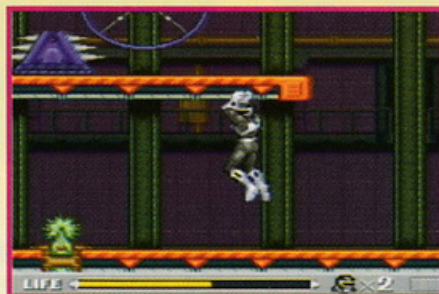
Potrete scegliere uno qualsiasi dei cinque eroi, ciascuno con il proprio stile di combattimento e lo splendido costume in lycra! Una volta effettuata la scelta, sarete sul campo di battaglia, dove ciascun Ranger dovrà utilizzare al meglio le proprie abilità di combattimento. La sfida inizia con i Ranger prescelti che dovranno farsi largo attraverso uno dei giardini pubblici della città, vestiti come normali teen-ager: i nostri eroi dovranno sconfiggere orde di nemici utilizzando una moltitudine di abilità letali. Comunque, con i vestiti di tutti i giorni le abilità dei Ranger sono limitate. Per vincere possono sia saltare e colpire con pugni e calci che, in circostanze particolarmente difficili, usare un attacco speciale. I Ranger coglieranno ben presto l'occasione di trasformarsi con i loro più potenti costumi Ranger, dove le abilità sono ancora più letali.

Rita Repulsa è incredibilmente malvagia e non si fermerà davanti a niente per distruggere i potenti Power Rangers! Ha così spedito una banda di schiavi malvagi per fare il lavoro. Jason, Billy, Zack, Kimberly e Trini, gli eroi trasformisti, avranno bisogno di tutte le loro abilità se vorranno sconfiggere uno dei più feroci assalti che la galassia abbia mai subìto! Trasformatevi per accettare la sfida!

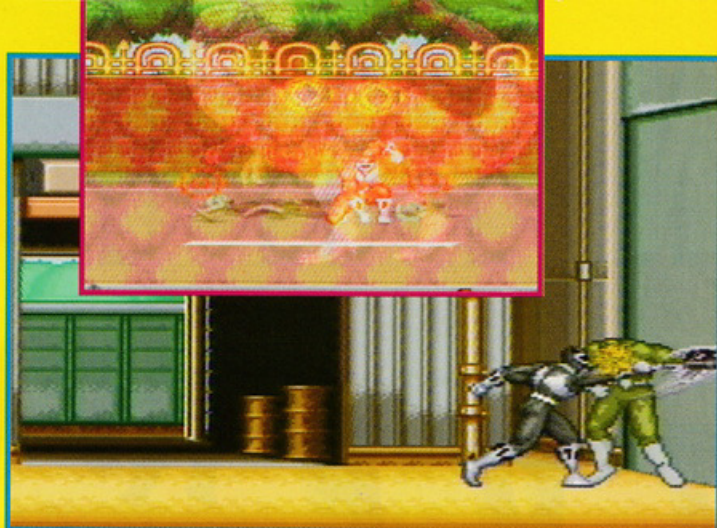
Billy si arrabbia abbastanza da trasformarsi in Ranger!

Lo splendore grafico e il devastante potere della Dinobomba!

Tutto in un giorno

I Power Rangers sono cinque eroi ottimamente addestrati che difendono la galassia dai malvagi oppressori, come sua Odiosità reale. Dovranno combattere per sette difficili livelli, ciascuno dei quali terminerà in uno spaventoso duello con uno dei più temibili schiavi di Rita. Ciascun livello è diviso in tre sezioni ed è protetto da orde di avversari umani, che con calci, pugni e bombe tentano di disfarsi dei loro terribili nemici: i Power Rangers!

É tempo di sconfitta!

Una volta trasformati in Power Ranger, per sconfiggere le forze aliene i nostri eroi potranno usare pugni, calci, lanci, salti all'indietro e i loro attacchi individuali speciali. Ma non è tutto: hanno anche la possibilità di usare la loro letale Dinobomba. Ciascuna bomba è diversa per ciascun Ranger e, una volta attivata, è in grado di spazzare via tutti i nemici presenti nello schermo, lasciando il nostro eroe incolume! La Dinobomba va comunque utilizzata con parsimonia e può essere fatta esplodere soltanto in punti specifici.

A ciascun livello ci sono inoltre due checkpoint: se uno dei nostri eroi non fosse stato abbastanza abile, verrà comunque trasportato indietro all'ultimo checkpoint, dove potrà continuare la sua lotta contro le forze del male. Se saranno abbastanza abili da superare la seconda fase, i nostri eroi si troveranno a fronteggiare uno dei molti avversari di fine livello: queste creature sono i più temuti e potenti seguaci di Rita!

Il potere aumenta

La strada per la salvezza della galassia può essere difficile, ma non è detto che sia sempre malvagia con i nostri eroi. Per tutti e sette i complessi livelli possono essere trovati diversi oggetti che possono sia aumentare il livello di salute del nostro eroe che il totale delle sue Dinobombe. Incrementando il livello di potenza, la barra cambierà di colore, con il verde a indicare il più elevato, per arrivare al rosso, equivalente a pericolo.

Con un millennio di ritardo, il Viking insegna a Billy l'arte della pulizia personale.

La frase 'bell'aspetto' prende un significato divertente con Occhio. É quello a destra, se non l'avete capito.

Power Rangers, un gioco di combattimento speciale, prende tutta l'eccitazione delle avventure televisive e la mette al servizio dello SNES, in una serie incredibile di splendide immagini e di suoni devastanti. Il combattimento uno contro uno aggiuntivo all'inizio del sesto livello è uno splendido gioco in sé.

Qualcosa che tutti i cattivi sanno fare: lunghe, folli risate!

Ouch! Un calcio andato a segno che non ha bisogno di descrizione!

NINTENDO NEWS

TOP SPEED

Wario Land
L'ASTRO NASCENTE

Un altro astro nel mondo dei videogiochi!! Saranno i baffi l'elemento catalizzatore di tanto successo? Wario Land è nato senza grossi sponsor, senza particolari pubblicità ma i giocatori lo hanno subito riconosciuto, proprio come accadde con Mario. Saranno d'ora in poi due le sigle d'oro dei videogiochi? M & W! Per intanto sappiate che Wario Land sta arrampicandosi nelle vette di vendita!

Street Fighter II
FUMETTIAMOCI!

Adesso godetevi il fumetto! Uscito nell'aprile '94 in Giappone, si attende in Europa, ...o forse già circola nei Club? Dallo schermo alla lettura. Il passaggio non ci dispiace !

Battletoads and Double Dragon
RANOCCHIE PARANOICHE

Volete saltare i livelli? Volete scorrettamente arrivare in fondo al gioco? Lo volete fare perchè è un anno che siete inchiodati alla stessa difficoltà? Lo volete fare perchè la mamma, la nonna e perfino il vostro fratellino minore hanno finito il gioco ma non vi hanno rivelato come? Lo volete fare perchè state ormai diventando vere *ranocchie paranoiche*? Ebbene, sul secondo joypad: ALTO - BASSO - BASSO - ALTO X - B - Y - START, ma noi non vi abbiamo detto niente!

INTERVISTA ESCLUSIVA/
RIVALUTATO IL MESTIERE DELL'IDRAULICO!

Come far soldi con tubi e chiavi inglesi!

Shigeru Miyamoto, creatore del sublime idraulico, è attualmente uno degli uomini più ricchi del Giappone!

L'intervista è stata realizzata lo stesso giorno in cui Super Mario vince il più prestigioso riconoscimento americano: **Lo Sturalavandini d'Oro**! Il padre di Super Mario, intervistato afferma: "Mi pento di averlo rimproverato perchè da ragazzo preferiva aggiustare i lavandini intasati piuttosto che fare i compiti!" e aggiunge: "Al suo primo compleanno il piccolo Mario spense la candelina...con un secchiello pieno d'acqua!". Già da allora si capiva che i secchielli ed i tubi erano la sua passione. Tutte le ragazzine del quartiere avevano nel loro diario segreto il numero "Pronto Super Mario" e pur di chiamarlo allagavano continuamente il bagno di casa!

La mitica coppa: LO STURALAVANDINI D'ORO!

Titolo dal notissimo Finaquals Tubis, il giornale più letto d'America!

PRESTIGIOSA SCALATA DI UN IDRAULICO ITALOAMERICANO

"Dai lavandini alla cattedra"

Dal prestigioso Massachuissetts Institute of Tecnology arriva una proposta strepitosa. Studiare la storia con Super Mario! "Esempio di lezione: siete a Sparta, voi con Mario, nel 330 a.C.. ***Quale moneta dovrete usare? Chi comanda in città? Con chi si sta combattendo?*** Un meraviglioso gioco di Super Mario di cui dovrete conoscere tutte le risposte giuste per proseguire e, in questo caso, conoscere vuol dire... studiare!! In attesa che la strabiliante iniziativa arrivi anche in Italia, ci alleniamo con l'ultimo Super Mario... e con tutti i classici... certi di prendere, finalmente, un OTTIMO!"

I primi risultati del Maxi Sondaggio Nintendo Club ci raccontano tutto di voi! Causa l'affollarsi di lettere continueremo anche nel prossimo numero a fornirvi i dati del Maxi Sondaggio!

6 Un NINTENDOmane Tipo?

I Nintendomaniaci svelano preferenze, dubbi e certezze. Un dato emerge sicuro dal sondaggio:

Siete mitici!

- **Elena Raimondo Alassio** Ama i Flintstones, ha 11 giochi ne vuole 100
- **Daniele Montoro Roma** Socio 90, ha 8 giochi, il fratello tifa Massaro
- **Simona Necchio Gerenzano** Ama i Queen, Fiorello, Mafalda
- **Cinzia Festa S.Maria** Ama tutto il Club, suona il pianoforte
- **Dante Tampan Courmayer** Gioca da solo e con gli amici, ama le novità
- **Fabio Ruggeri S.P,Vernotico** Gioca con papà e sorella, non ama le News
- **Elisa Figliola Savigliano** Dall'89 sceglie per la grafica, ama dipingere e suonare
- **Marco Primi Laveno** Sceglie giochi difficili, chiede più trucchi, fa nuoto
- **Nanny Esposito Vit.Veneto** Socio nuovo, gioca a pallone, preferisce Paperino
- **Diego Resta Chiavenna** Socio antico, vuole più poster, tira con l'arco
- **Lorenzo Ugo Spotorno** Preferisce Street Fighter, propone un campionato
- **Antonio Bruno Roma** Aspira a fare il fotoreporter, ama la tv e Sharon Stone
- **Alessio Capècchia Verbania** Sceglie con noi, ama Pavarotti, Super Mario e cucinare
- **Alessandro Cheli Genova** Gioca con papà e fratello, preferisce "Goal", ha 22 giochi
- **Francesco Minini** Ama i giochi di ruolo, gioca con gli amici, è socio dal '92
- **Claudio Borgia F.Novarese** Preferisce l'avventura e i Bros., ci dà voto 9
- **Corrado Scibilia Ragusa** Ha 33 giochi, gioca da solo e con amici, chiede più Tips
- **Alessandro politano Sanfrè** Gira dall'89, ama la posta e i picchiaduro
- **Paolo Gay Montecastello** Preferisce Mortal Kombat e Paolo Villaggio
- **Gaetano Giordano** Ha 5 splendidi giochi da fare con gli amici, guarda Rai 1
- **Davide Dominissimi Salsomaggiore** Gioca con tutta la famiglia, tifa Lolo
- **Deborah Galletti Spezia** Fa acquisti in negozi di videogiochi e ama leggere
- **Gabriele Goria C. Monferrato** Cassetta preferita Super Mario World, guarda Italia 1
- **Cristian Costalunga Biella** Gira 8 e 16 bit e vuol diventare medico
- **Riccardo Piglione** Ama tutto il Club, ama disegnare e ascolta i Queen
- **Salvatore Farris** Ha 10 giochi, sceglie l'avventura e ama Gino paoli
- **Roberto Capacci Sanremo** E'un socio junior, ama il Game Boy e pallavolo
- **Rebecca D'Angelo Firenze** Vuol giocare Nintendo sempre e senza stancarsi mai
- **Diego Zanella** Gira Snes e Game Boy, ama Super Soccer e Zelda
- **Isabella Imparato Roccamonfina** Ci dà voto 9, ama l'Help e le Tips
- **Andrea Eterno Ciriè** Socio neojunior, chiede fumetti
- **Sasha Aiunese Udine** Socio senior, ci dà 10 e sceglie i giochi con noi
- **Francesco Baldo Augusta** Ha 8 bit, 16 e Game Boy, preferisce Indiana Jones
- **Federico Rizzati** Ama Megaman, ci da10, è un socio storico
- **Fabio Tili Terni** Organizzatore di sfide con amici, chiede più Posta
- **Nuccio Ambrosio** Ama i giochi sportivi per il 16 bit, fa tennis e calcio
- **Giovanni Costantini Catanzaro** Sceglie i giochi con Nintendo Club e sfida papà
- **Alessandro Della Grana Orgiano** Chiede più spazio alla mitica 8 bit e organizzare tornei
- **Marco Molteni Como** Vorrebbe voti per i giochi, non ama la Zona Scambio
- **Simone Frediani** Ama la Zona Scambio, meno le classifiche
- **Daniele Danieli** Vuol diventare il re dei videogiochi
- **Alessio Buttazzoni Bhay** Sceglie cassette sportive, non ama la Posta ma il tennis
- **Andrea Diamante Torino** Gioca con mamma, ama Tu Parli io Nintendo
- **Jonathan Argentiero Como** Futuro detective, calciatore e archeologo
- **Giulia Lionello Magenta** Sceglie per genere o grafica,fa danza classica e tanti sport
- **Penelope Fosso** Socia Junior con 25 giochi! Ascolta 883
- **Matteo Foppoli Sondrio** Chiede più pagine e Super Mario è troppo forte!
- **Stefano Bartoletti Badi** Consulta le recensioni, è tutto mitico
- **Simone Terrana Pozzolo** Compera dal giocattolaio,colleziona francobolli
- **Riccardo Cimmino Marano Napoli** Vuol parteciapre alle gare e diventare sub
- **Enrico Torre Genova** Colleziona sciarpe di squadre di calcio e orologi
- **Paolo Gandolfi Parma** Ha 2 fratelli è socio da 2 anni
- **Nadia Volpato** Sceglie il genere piattaforma, avventura,sportivo
- **Davide Consolandi** Gira Super Nintendo con gli amici per diventare un campione
- **Davide Nevano** E' uno sparatutto, ama il nostro sondaggio
- **Pierluigi Pelosi Bari** Ci dà 10 e lode! Chiede più records
- **Andrea Molin Venezia** Thank You per aver creato this rivista!
- **Ivan Michelotti Trento** Record di 32 giochi non gli bastano 6 numeri
- **Giacomo Guglieri** Gira su tutto, dall'88,93,91, chiede sondaggi sui giochi
- **Fabrizio Farina Segrate** Nintendomane da 3 anni preferisce Jurassic Park e lo scambio
- **Gianluca Viggiano Lecce** Gareggia con gli amici e ama i trucchi dei lettori
- **Annalisa De Martin Solimbergo** Acquista i giochi che ritiene più difficili! Vede VideoMusic
- **Marco Ferrandi** Gli piacciono le illustrazioni dei giochi e va a cavallo
- **Cristiano Marchi Cavalcaselle** Di noi ama TUTTO! Chiede più pagine per l'Help
- **Claudio Tavarnelli** Preferisce Maniac Mansion anche se non lo ha finito!
- **Mauro Carbone Bellona** Acquista i giochi in America! Gasp! Ama l'elettronica
- **Samir Bisrao Monte di Malo** Nintendomane da 4 anni socio da 3, fans dei Tecno
- **Elisabetta Rosso Vercelli** Vorrebbe che Nintendo Club uscisse ogni mese
- **Michele Bodoni** Propone riunioni Nintendiane, legge riviste di moto
- **Alberto Cena Chivasso** Ama le illustrazioni e le spiegazioni, hobby calcio
- **Marco Mioni Parma** Scegli i giochi per la bellezza della grafica, chiede poster giganti
- **Iozzi Mattia Correggio** Gira su veramente mitica 8 bit con tutta la famiglia
- **Giuseppe Antonazzo Varese** Adesso gioca con Game Boy ma vuol diventare un artista
- **Andrea Genovese Roma** Nintendomane dall'88, legge Topolino e il Giornalino
- **Lorenzo Brighenti Novara** I preferiti, Indiana Jones, Ken il Guerriero e Ben Hur!
- **Giuliano Comotti Crevaro** E' uno sportivo su schermo e nella vita, farà il geometra?
- **Eleonora Ricca Ventimiglia** Socia 94 chiede più pagine e vuol diventare programmatrice Nintendo
- **Roberto Griante Cantù** Ama le News, legge Topolino, fa calcio e pallavolo
- **Andrea Daneri Torino** Ama Double Dragon II e III, i trucchi, legge sport dovunque
- **Davide Ferrazzi Buttapietra** Personaggi Batman, Dylan Dog, Litfiba e Double Dragon
- **Eliana Dominici** Chiede più giochi e più segreti, ascolta Prince
- **Marco Cappellini Roma** Regalateci poster, ama Benigni, Fantozzi, Totò, hobby ciclismo
- **Fabio Bellucci Napoli** Suggerisce di fare una lista dei negozi specializzati
- **Gianluca Galesi Mantova** Fans di Zelda, gareggia con la sorella bisticciando, mitico!
- **Federico Bianco** Sceglie i giochi per grafica, giocabilità e sonoro
- **Francesco Cipriano Montalbano** Propone un concorso su giochi inventati dai soci
- **Manolo Iaberio Padova** Legge Topolino, guarda Rai 1, 2 e Canale 5
- **Diego Baccetti Metato** Socio nuovissimo aspira a diventare portiere
- **Santino Molinelli Novara** Propone gadget dei personaggi di videogiochi
- **Marco Dianti Trento** Sceglie giochi che piacciano anche agli amici. Mitico!

I Flintstones – Il Tesoro di Sierra Madrock vede Fred Flintstone e il suo fedele vicino Barney Rubble in un'avventura che fa di Jurassic Park un pic-nic preistorico!

Fred e Barney sono stati convocati dal Grande Poobah per presenziare all'annuale incontro del Leale Ordine dei Bufali d'Acqua, dove circolano voci che il Grande Poobah desideri ritirarsi dopo 15 anni di prestigiosa presidenza. Alla fine questa voce viene confermata dal Grande Poobah in persona! Ovviamente Fred pensa di essere abbastanza qualificato per la posizione, ma scegliere un successore si dimostra impossibile. Così il Grande Poobah progetta una ricerca per separare gli uomini delle caverne dai ragazzi delle caverne. Chiunque localizzerà il leggendario Tesoro della Sierra Madrock si assicurerà la posizione di Grande Poobah.

Attenzione a Wilma!

Il gioco in sé e basato sui principi di un normale gioco da tabellone, con un dado a tre facce per far muovere in giro Fred e Barney. Non sarà una cosa facile quando le loro mogli li vorranno trascinare di nuovo alla monotonia della vita casalinga. Inseguiranno Fred e Barney, e se i due dovessero imbattersi nelle mogli, si troveranno ad arretrare di un numero casuale di spazi, con una notele perdita di tempo prezioso.

Ciascun lancio di dado conduce Fred o Barney a un successivo livello di gioco, dove dovranno essere raccolti oggetti come in qualsiasi normale gioco di piattaforma. La moneta corrente di Bedrock sono le conchiglie, fondamentali per accedere agli edifici che si incontrano lungo la strada; le stelle aggiungono vite extra, mentre le mele aggiungono energia al livello di Fred e di Barney. Questi livelli sono cosparsi di numerosi avversari preistorici, ma non tutti sono malvagi: alcuni possono essere utilizzati per accedere ad altre zone del livello. Per esempio, gli amichevoli pterodattili possono essere utilizzati per superare i crepacci o i Dinosquali che infestano le acque; anche il bestiame può essere un'eccellente piattaforma per raggiungere gli oggetti posti in luoghi difficili. In nostri due eroi possono correre, saltare, scalare, nuotare e addirittura provare a volare nel disperato tentativo di ottenere il titolo di Grande Poobah, sebbene quest'ultimo sembri più un pinguino frustrato che un elegante albatross!

Se Fred o Barney dovessero riuscire a completare uno di questi livelli entro il tempo richiesto, avanzeranno allo schermo Bingo, dove avranno le maggiori possibilità di guadagnare vite extra! L'ultima cifra del timer scende e atterra sulla Scacchiera del Bingo: una volta che verrà completata la fila, verranno dati alcuni premi, fino a un massimo di tre vite!

Le attrazioni lungo la strada

L'esplorazione di Bedrock può rivelare alcuni luoghi molto interessanti. Lungo la strada ci sono numerosi edifici, e Fred e Barney avranno la possibilità di entrarvi. Le sale da gioco, i bar e lo stadio di Bedrock sono alcuni di luoghi più importanti, sebbene come altri, come Bones, nascondano alcune insolite sorprese! Il Café è il luogo migliore della città per rinfrescarsi: il Succo di cactus aumenta la forza vitale, il Sandwich di uova di dodo permette di recuperare i punti ferita e il gigantesco Bronto burger dona una vita! Tutto per il prezzo di poche conchiglie.

Se possono permetterselo, Fred e Barney possono entrare in una delle case da gioco che si trovano lungo la strada, dove ci sono numerosi sotto-giochi incredibilmente divertenti: dalla roulette a un gioco simile alla Ruota della fortuna.

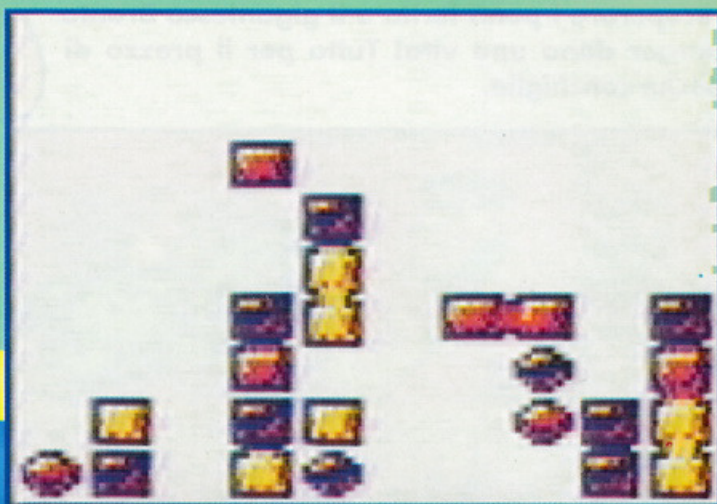
Lo stadio

Altrettanto importante è lo stadio di Bedrock. Qui Fred e Barney possono sottoporsi ad allenamento extra tramite l'allenatore dello stadio. Lo stadio è anche il luogo dove troveranno un tizio arrogante di nome Rockhead, che sfiderà Fred a una gara di corsa a Opzione 7. Se Fred dovesse vincere otterrà una mappa dell'intero mondo di gioco (un grande vantaggio per pianificare la strada da compiere). Lo stadio apparirà continuamente, dal momento che Fred e Barney, per ottenere oggetti essenziali, dovranno sconfiggere numerose persone in una gara sullo stile di Mario Kart e addirittura in una sfida di skateboard.

Con I Flintostones – Il Tesoro della Sierra Madrock Taito ha fatto un uso eccellente di ottimi personaggi. Tutto il gioco è corredato da una grafica splendida, con l'aggiunta di una meravigliosa colonna sonora. Ci sono inoltre numerosi trucchi e puzzle innovativi su tutti e cinque i mondi di gioco. Sia che siate fan o meno della serie di cartoni animati, vale la pena acquistare questo gioco: è uno dei migliori giochi di piattaforma mai prodotti!

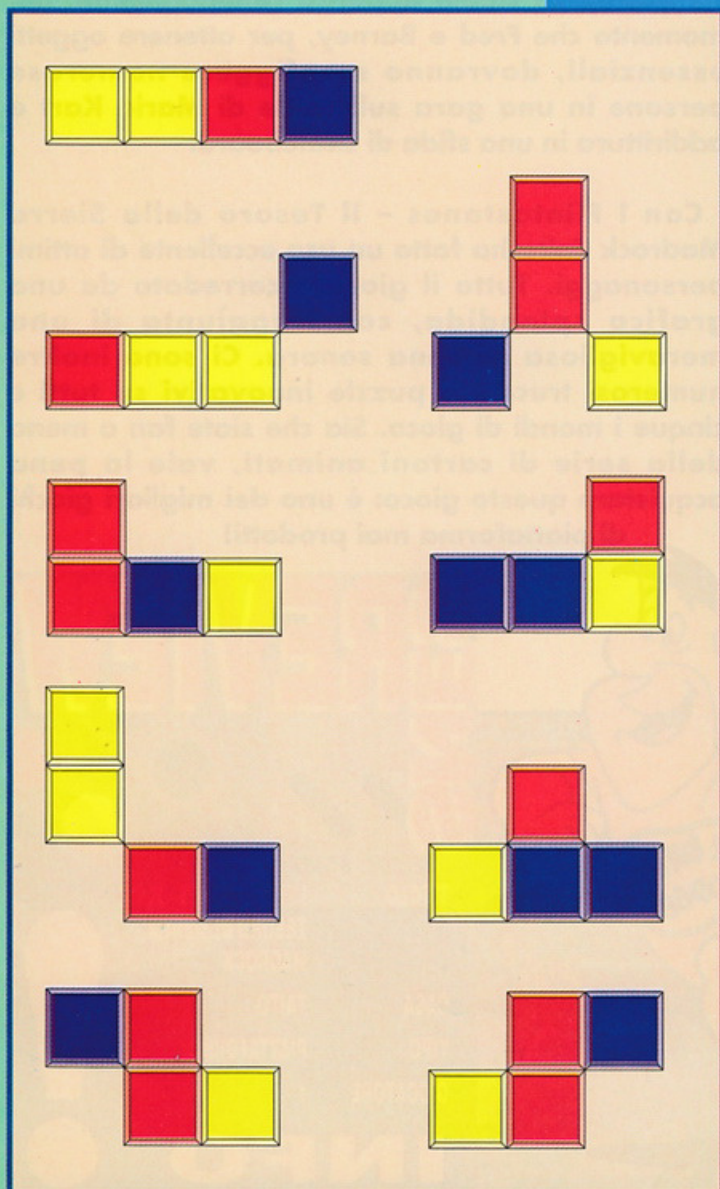
TETRIS II

Un rompicapo ancora più divertente

Chiunque abbia giocato al Tetris originale sa quanto questo gioco appassioni. A volte sono le meccaniche più semplici a fare i giochi migliori: PacMan e Space Invaders riscuotono ancora un ottimo successo. Il concetto alla base del Tetris è semplice: dalla cima dello schermo cadono blocchi di diverse forme che dovrete sistemare in file. Semplice, ma provate a farlo! Tetris ha venduto milioni di copie su tutte le piattaforme possibili: oggi, Tetris 2 spera di ripetere quel successo con un rinnovamento del concetto iniziale.

Nuovi aspetti

Con Tetris 2 dovrete non solo far combaciare verticalmente o orizzontalmente file di almeno tre blocchi, ma dovranno essere anche dello stesso colore. Il nuovo gioco presenta inoltre blocchi in più rispetto all'originale, con forme differenti: Tetris ne aveva solo sei, mentre in Tetris 2 ce ne sono nove. In caso vi stiate chiedendo come sia stato possibile creare nuove forme, la risposta è semplice: quelle extra non sono solide, avendo blocchi collegati agli angoli, non ai lati. Tutto ciò, combinato con la necessità di far combaciare anche i colori, richiede molta più abilità, dal momento che dovrete prevedere con molto anticipo come sistemare i blocchi per prepararli alla discesa del successivo.

Controllare i blocchi

I blocchi che cadono possono essere spostati a destra o a sinistra, o ruotati in senso orario o antiorario, in modo da farli combaciare con gli spazi lasciati vuoti sul fondo dello schermo, accoppiando anche i colori per ottenere un punteggio migliore. Le tre forme che hanno i blocchi collegati tramite gli angoli, una volta raggiunto il fondo dello schermo si separano. Muovendo abilmente i blocchi separatisi una volta che la forma principale ha smesso di cadere, potrete aumentare ulteriormente il vostro punteggio.

Reazione a catena e punteggio

L'abilità sta nel far combaciare sia le forme che i colori, ma anche nel prevedere che eliminando tre blocchi dello stesso colore, potrete farne combaciare altri tre e aumentare il punteggio con un bonus. Il punteggio ottenuto eliminando una fila di blocchi viene calcolato moltiplicando il numero di blocchi per i punti di ciascun blocco, e poi moltiplicando di nuovo per il numero di eventuali, successive reazioni a catena. Tre o più di queste reazioni possono moltiplicare il punteggio fino a otto volte! Inoltre, otterrete un bonus anche se completate velocemente lo schema.

Pianificare

Un pannello sullo schermo vi permette di vedere la prossima forma, in modo da pianificare per tempo e ripulire lo schermo per finire lo schema. Una volta che i blocchi impilati raggiungono la cima dello schermo, il gioco termina. Non perdete mai la speranza, perché più blocchi avete sullo schermo, più possibilità ci saranno che eliminando una fila, si spostino abbastanza blocchi da eliminarne un'altra, e così via. Se siete fortunati, vedrete che potrete passare da uno schermo quasi pieno alla fine dello schema molto rapidamente! Se sei blocchi di uno stesso colore formano una fila, tutti i blocchi di quel colore verranno eliminati!

Blocchi fissi e lampeggianti

Altri elementi aggiuntivi sono i Blocchi lampeggianti e quelli fissi (questi ultimi appaiono sullo schermo quando iniziate uno schema). Fate combaciare i Blocchi lampeggianti, e tutti i blocchi dello stesso colore scompariranno. Inoltre, otterete più punti per aver eliminato i Blocchi lampeggianti. I Blocchi fissi formano una barriera contro cui gli altri blocchi si fermano: bisogna eliminarla per ottenere il successo. Concentrarsi sui Blocchi lampeggianti è il modo migliore per procedere attraverso gli schemi.

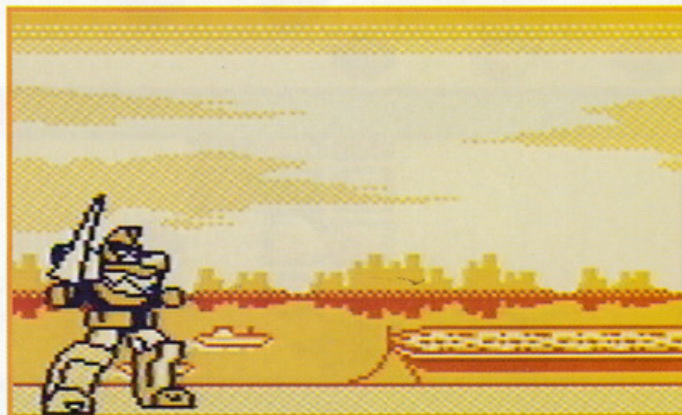
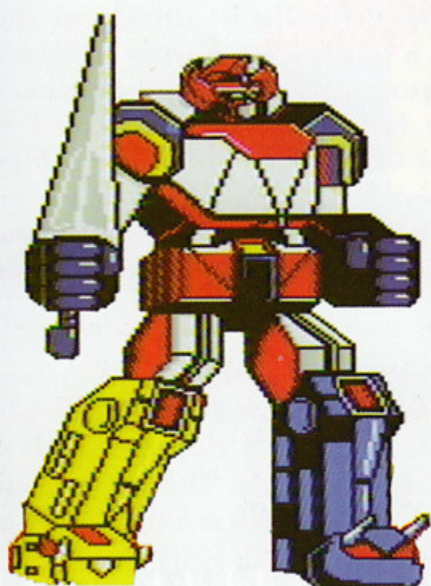
Due giocatori

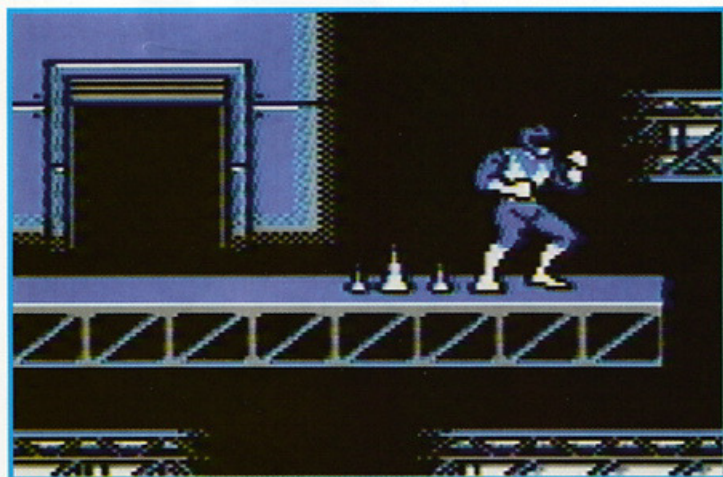
Se vi piace l'idea, potrete giocare sia contro un amico che contro il computer. Per rendere le cose più facili, scegliete il livello di difficoltà del computer! Il primo a vincere tre partite ottiene il trofeo. C'è una gara per scegliere il blocco seguente, così, se fosse utile, assicuratevi di ottenerlo per primo! Ciascun Blocco lampeggiante che eliminate abbassa la cima dello schermo dell'avversario e ogni volta che ottenete una reazione a catena, i blocchi del vostro amico scendono più veloci.

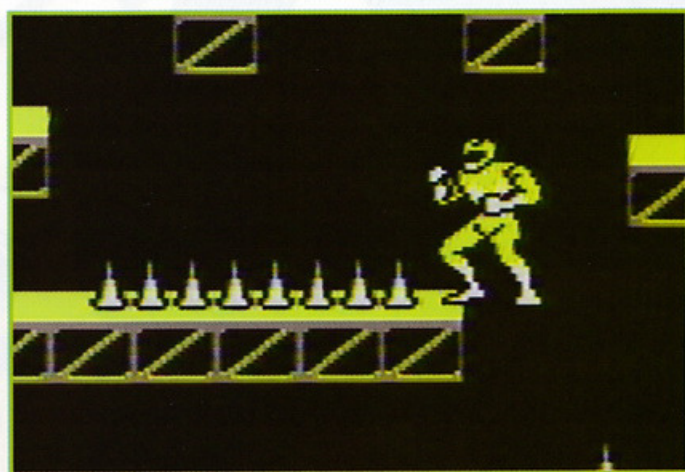
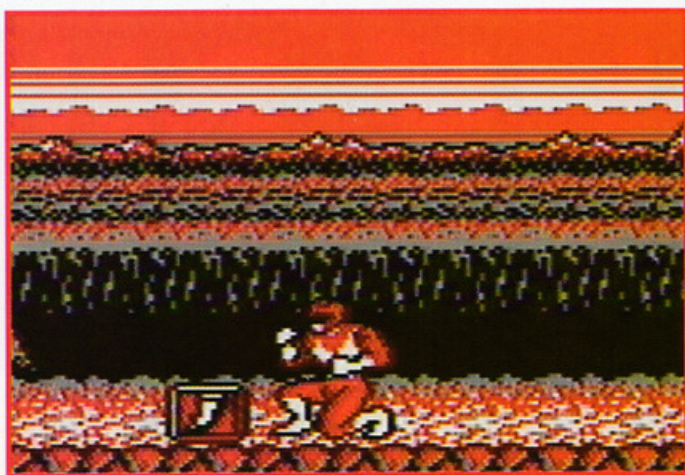
Tetris 2 è ancora meglio dell'originale e ancora più appassionante, dal momento che è più difficile da giocare. Il gioco a due giocatori è eccellente e molto competitivo. Questo nuovo, divertente rompicapo vi occuperà a lungo!

Dimenticate Superman! Ignorate Batman! E chi sono le Tartarughe Ninja? Adesso la Terra ha dei nuovi difensori: i Power Rangers! Cinque normali teenager insieme per una missione comune: difendere il pianeta Terra dal pericolo. Ciascun Power Ranger è un terrificante esponente dell'arte del combattimento e svolge la sua missione al meglio delle sue impressionante abilità. I potenti trasformisti sono pronti per la sfida!

Cinque campioni teenager

Billy, Trini, Zack, Kimberly e Jason sono i cinque giovani alfieri del bene, eroi la cui pericolosa nemica, Rita Repulsa, progetta di distruggere. Potrete scegliere quale dei cinque volete rappresenti le forze del bene, ricordando che ciascuno possiede un modo particolare di contrastare i piani malvagi di Rita. Rita ha mandato la sua schiera di schiavi perché portino a compimento i suoi piani, e gli eroi dovranno sconfiggerli se desiderano mantenere la sicurezza del pianeta. Per confrontarsi con questi nemici potranno usare calci, pugni o l'opzione 'POTERE'.

Fate attenzione là fuori!

Una volta attivato, il potere permette al coraggioso Ranger di usare la sua arma preferita. Di solito è un'opzione migliore che non il corpo a corpo, visto che le possibilità di venire colpito sono minori, e, inoltre, è molto più impressionante. Anche i supereroi sanno cosa significa avere stile! Lungo la strada si possono raccogliere numerosi oggetti che aumentano l'energia, sia incrementando il livello di salute che aumentando le capacità distruttive dell'eroe (e le sue possibilità di successo). Avranno comunque sempre bisogno di tutte le loro abilità per sconfiggere i loro nemici. Bombe che cadono, nastri trasportatori, punte acuminate, esplosioni spontanee e una galleria di servi leali ma terrificanti sono solo una piccola parte dei pericoli che aspettano gli intrepidi Ranger.

Scontro fra titani

Una volta che tutti i nemici saranno sconfitti e verrà raggiunta la fine del livello, ci sarà una battaglia testa a testa contro uno dei più potenti servi di Rita. Questo combattimento vede il Ranger trasformarsi nello spaventoso megazord: questa colossale massa di metallo possiede poteri incredibilmente distruttivi, ma ne avrà bisogno! Uno dei seguaci più forti di Rita vi osserva attraverso un terreno riarso. Ne nasce una scazzottata vecchio stile fra due guerrieri: se doveste vincere, procederete al livello successivo, dove minacce ancora peggiori e avversari ancora più forti vi attendono!

La versione di Power Ranger per Game Boy possiede tutta l'azione che potete immaginare, ma con quella Super Game Boy potrete combattere anche a colori!

Power Rangers è ottimo. Prende tutta l'azione drammatica e l'eccitazione della serie televisiva, la combina con alcune trappole e rompicapo, una grande grafica e schermate introduttive, in modo da farla essere un grande spettacolo. Mettetevi in azione e acquistate subito la vostra copia!

TITOLO	POWER RANGERS
CASA	NINTENDO
TIPO	PIATTAFORMA
GIOCATORE	1

Gagliardo al salvataggio! Il disgustoso e malvagio stregone Gargamella ha deciso di puffare i Puffi una volta per tutte. Tre Puffi sono già scomparsi e adesso sta al prode Gagliardo riportare al villaggio i suoi tre amici. Deve attraversare tutta una serie di pericolosi livelli per salvare i tre, prima di doversi confrontare con lo stregone in persona.

IN GIRO PER I BOSCHI

La scena 1 si apre con Gagliardo che attraversa una foresta oscura e sinistra. Fra lui e la fine ci sono numerosi abitanti dei boschi da evitare: lombrichi malvagi, scoiattoli lancia-ghiande, vespe volanti e addirittura Puffi malvagi sotto il controllo di Gargamella, che faranno del loro meglio per far entrare Gagliardo a far parte del trio dei suoi amici. Comunque, Gagliardo non è senza difese. É un Puffo con un talento prodigioso: è in grado di saltare in lungo e in alto per distanze che Carl Lewis si può solo sognare. Può utilizzare questi potenti balzi per evitare o attaccare la maggior parte dei nemici: un salto con la giusta scelta di tempo li farà volare fuori dallo schermo. A parte la loro utilità come arma, Gagliardo deve utilizzare la tecnica del salto per evitare i crepacci che lo attendono lungo tutto il percorso. Quelli più stretti possono essere superati facilmente premendo il tasto 'A', ma i più larghi hanno bisogno di una certa velocità. Ecco quando è utile l'abilità di 'sprintare' di Gagliardo: una corsa lunga e veloce farà evitare anche il più pericoloso dei crepacci.

INVENTARIO

Un numero incredibile di oggetti aspettano solo che Gagliardo li raccolga. I lamponi gli danno un incremento di energia, mentre foglie e stelle un maggior bonus alla fine del livello. Più raccoglie, più punti guadagna! Attenzione anche ai Puffi in miniatura. No, non si tratta dei suoi amici prigionieri, ma di piccole statuette che danno una vita extra! Raccoglietele ogni volta che potete, visto che sono molto poche!

IL FIUME PUFFO

Dai pericoli della foresta Gagliardo si trova a dover cavalcare un tronco a rotta di collo lungo il fiume Puffo. Dovrà evitare tronchi e pesci che balzano fuori dall'acqua. Perché la gita sul fiume abbia un pieno successo, è necessario raccogliere le icone importanti, evitando nello stesso tempo i pericoli.

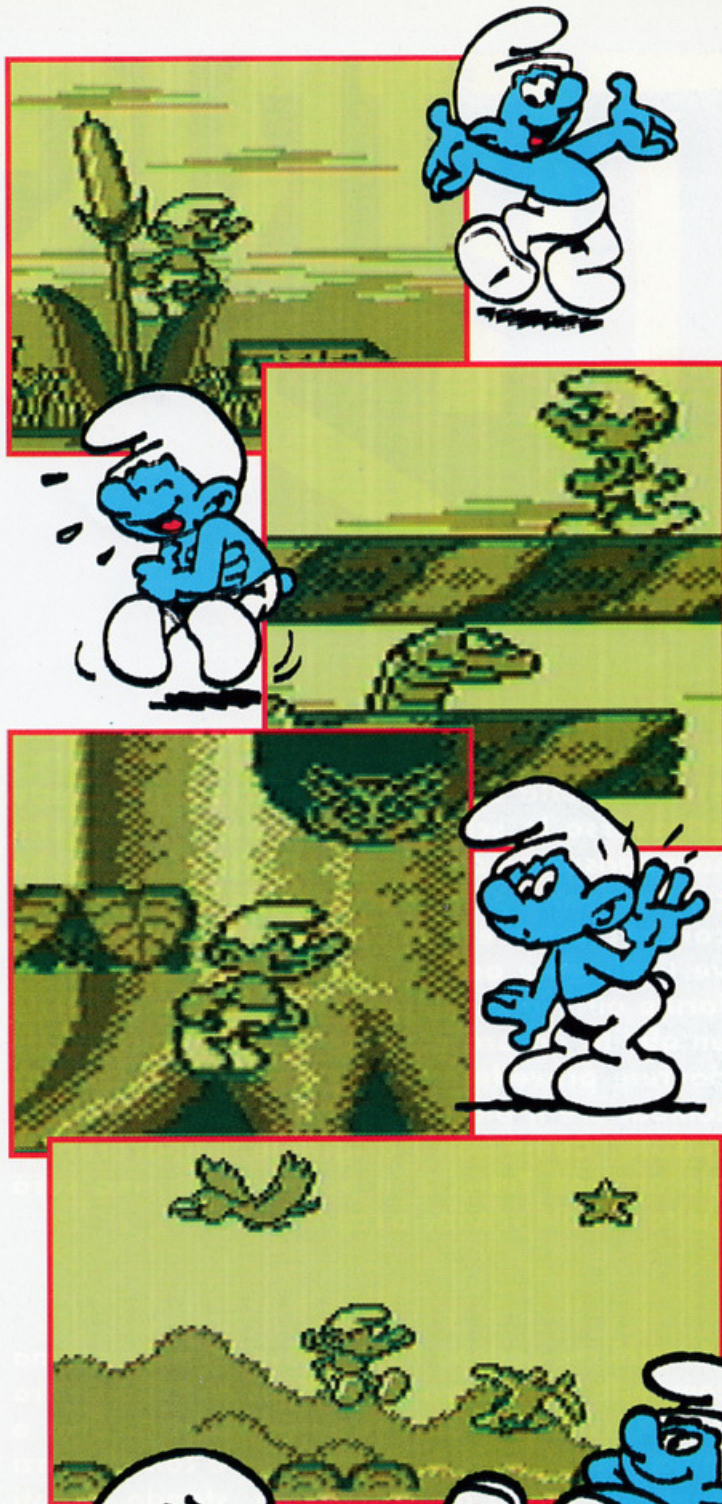
Dopo il fiume, eccoci al ponte, dove il viaggio di Gagliardo si fa difficile a causa dell'instabilità del terreno. Per accedere ai tronchi sicuri si dovranno evitare saltando numerosi uccelli: vi raccomandiamo un'estrema cautela. Un salto troppo precipitoso farà andare Gagliardo a mollo e diminuire di uno le sue preziose vite.

LA PALUDE

La scena 4 si apre con Gagliardo alla mercé degli abitanti della palude. Gli alligatori semisommersi sono le piattaforme necessarie perché Gagliardo riesca ad avanzare per tutto il livello, così come liane appese che dovranno essere scalate per fare in modo che Gagliardo non venga sbalzato giù. Le liane sono anche splendidi trampolini di lancio per saltare sui lillypads*** volanti, di solito controllati da zanzare arrabbiate. Questi orrori mutanti possono essere manipolati per fungere da efficaci piattaforme.

LA DIMORA DI GARGAMELLA VI ASPETTA

Gargamella ha un'orda di amici che sperano di mettere gli artigli o altre simili appendici su qualsiasi Puffo abbastanza folle da avvicinarsi al loro deprecabile padrone: serpenti giganti, lombrichi, zanzare, ragni pelosi e addirittura Puffi malvagi attendono Gagliardo. Il culmine dell'avventura vede Gagliardo sfidare lo stesso Gargamella! Gulp!

I Puffi sono un'altra aggiunta alla già incredibile biblioteca Infogames. Con un gran numero di livelli di esercizio e una grande grafica stile cartone animato, sarà una bella sfida anche per i giocatori più esperti.

TETRIS 2

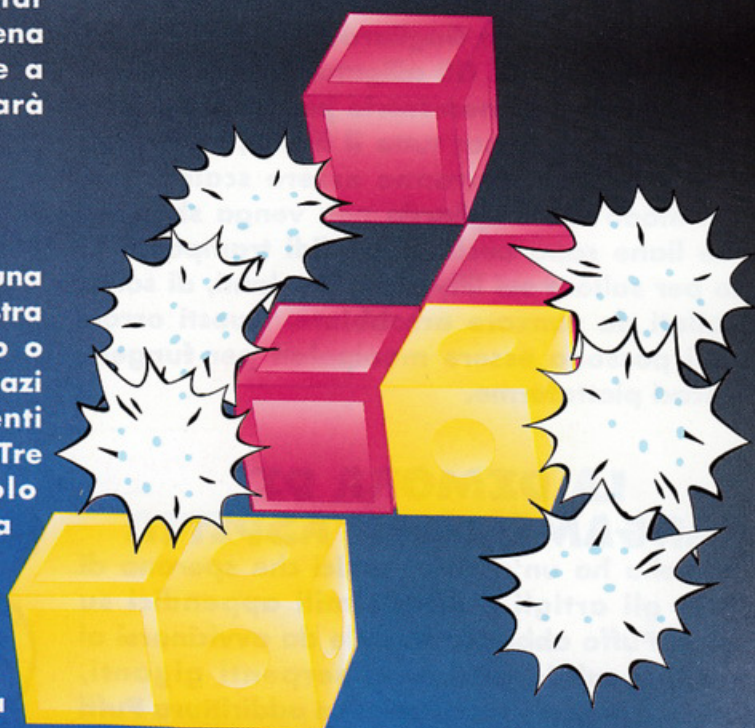
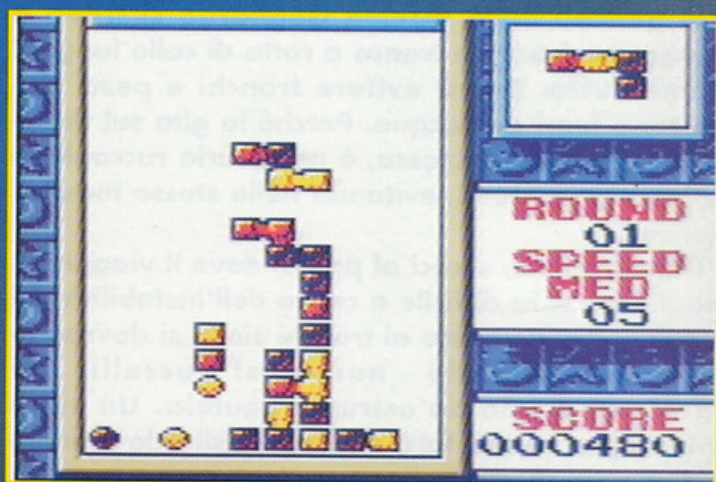
La più difficile sfida al Tetris

Per tutti coloro che sono rimasti affascinati dal classico Tetris della Nintendo, ecco la possibilità di appassionarsi ancora di più con le ultime aggiunte a questo rompicapo. Il Tetris, concepito e sviluppato dal russo Alexey Pajitnov, ha visto una svolta con Tetris 2. Se il gioco originale vi divertiva, e pensavate di essere il massimo nel sistemare i blocchi, vi divertirete ancora di più con la nuova versione.

Cosa c'è di nuovo?

Nel gioco originale l'obiettivo era sistemare i blocchi della stessa forma orizzontalmente attraverso lo schermo, facendo in modo che scomparissero e creassero spazio per i blocchi che continuavano a cadere. In Tetris 2 dovrete far combaciare tre blocchi dello stesso colore verticalmente od orizzontalmente, con nuove forme oltre a quelle originali. Questo richiede un'abilità ancora maggiore, dal momento che dovrete prevedere molto in anticipo come far combaciare il blocco seguente a quello appena caduto. Come con l'originale, imparerete a giocare con Tetris 2 in pochi minuti, ma sarà molto difficile venirne a capo!

Il gioco

I blocchi che cadono hanno nove forme, ciascuna composta da quattro pezzi. Spostandoli a destra o a sinistra, o ruotandoli in senso orario o antiorario, dovrete farli combaciare con gli spazi liberi sul fondo dello schermo, stando attenti anche ai colori per migliorare il punteggio. Tre forme hanno le loro parti collegate solo attraverso gli angoli, che si separano una volta raggiunto il fondo. Con un'abile mossa, potranno aumentare il vostro punteggio, spostando le sezioni separatesi una volta che il blocco ha smesso di cadere. L'abilità sta nel far combaciare forme e colori insieme, ma anche nel prevedere le mosse in modo che tre blocchi dello stesso colore possano far combaciare altri tre blocchi e aumentare il vostro punteggio. Lo schermo vi permette di vedere le forme successive in modo che possiate progettare una strategia e continuare a giocare il più a lungo possibile. Quando lasciate che i blocchi raggiungano una notevole altezza, siete in pericolo: una volta che avranno raggiunto la cima dello schermo, il gioco termina.

Blocchi speciali

Oltre ai blocchi che cadono ci sono anche i Blocchi lampeggianti e i Blocchi fissi, per aiutarvi e confondervi nello stesso tempo. Fate combaciare un Blocco lampeggiante e tutti i blocchi dello stesso colore svaniranno, cambiando la mappa dello schermo e costringendovi a rivedere la strategia. I Blocchi fissi sono meno amichevoli: limitano lo spazio dove gli altri blocchi possono cadere, ed elimianarli con quelli lampeggianti è il modo migliore per assicurarsi una buona partita. Per i principianti consigliamo di concentrarsi sui Blocchi lampeggianti per migliorare nell'abilità e procedere nel gioco.

Due giocatori

Non siete soddisfatti nel battere il vostro punteggio? Allora potrete giocare contro un amico o contro il computer. Il primo che vince tre partite ottiene il trofeo. Lo schermo mostra il livello del blocco più alto dell'avversario e il punteggio, in modo da sapere sempre a che punto siete. C'è una gara per selezionare il blocco successivo: se è utile, assicuratevi di essere i primi!

Opzione rompicapo

Un'altra novità esclusiva del Game Boy è l'eccitante opzione rompicapo. Dovrete far scomparire tutti i Blocchi lampeggianti utilizzando il minor numero di blocchi possibile. In ciascuno schermo cadranno solo cento blocchi, ma con la giusta strategia potrete ripulire lo schermo con una sola mossa! Lo schermo vi mostra il numero minimo di blocchi necessari per ottenere un punteggio di PERFETTO.

Tetris è un grande miglioramento dell'originale. Questa nuova sfida è fatta in modo da tener occupati i giocatori di Game Boy per lungo tempo!

Ma quanti siete? Tanti! Ma tanti quanti? Tanti, tanti!!
Ma proprio tanti, così tanti che per quanto *mi ingegni e mi adopri* (citazione letteraria riservata ai Nintendo Senior, chi la riconosce vincerà una mia lettera autografata direttamente a casa) a farvici entrare tutti... niente da fare! Restano inevasi sacchi di posta idraulica. Proporrò dunque al Direttore Megaidraulico di fare un numero speciale solo postale! O.K.?! E per questo numero... largo ai disegnatori!!

Buona fine '94 e Buon Nintendo '95!! U.D.R.

lettera ? speciale

Ciao Super Mario, ti ricordi di me, Claudio, e quante avventure abbiamo affrontato insieme? Volevo chiederti se potevo approfittare del Club Nintendo per riabbracciare un mio vecchio amico di nome Sebastiano Piazza, anche lui abbonato al Club Nintendo.
"Ciao Seba, ti ricordi di me e di Riccardo Cottino e di quando giocavamo insieme? Se ti ricordi scrivimi una lettera!"
Claudio Salpetre Str. Eremo n. 38 10020 Pecetto (TO)

Alessio Iotti

Veronica Mariani

L'EVIDENZIATORE

Vi strizzo qua dentro e vi evidenzio!

✔ Io vorrei cambiare la mia 8 bit con il mitico 16 bit, conoscete qualche metodo per fare tanti soldi? Raffaele Crespi Milano. *È già qualche anno che anche noi ci poniamo la stessa domanda, ma sigh, senza risultato! Proviamo tutti insieme con l'HELP!*

✔ Corre voce di un accessorio del Super Nes che porterà la console a 32 bit. Ma è tutto vero? Fabio Fabbri Genova. *...Appunto, corre voce!*

✔ Vorrei sapere come rinnovare l'iscrizione, ho 21 anni ma non riesco a non giocare Game Boy, è normale? Ma qual'è l'età media di voi in redazione? Gianni Farace Benevento. *Per l'iscrizione telefona a GIG Nintendo Firenze, per i 21 vai tranquillo, per l'età media... assai confusa!*

✔ Caro Mario, Luigi è andato in vacanza? Tu e lui avete per caso litigato? Da quanto tempo non vi vedete? Come rinnovo la tessera? Alessandro Arzilli San Marino. *Tutto bene in casa Bros., per il rinnovo telefona a GIG Nintendo Firenze.*

✔ Caro U.D.R. sono un nintendomaniaco di 13 anni, ho spedito questa lettera per urlarti nelle orecchie: aumenta le pagine della rivista!! Io e un mio amico abbiamo fondato un Club. Cosa significa U.D.R. e U.A.D.R.? Denis Fantoni Goito. *U.D.R. = Uno Della Redazione e U.A.D.R. = Un Altro Della Redazione, che non c'è mai. Ho urlato nelle orecchie al direttore che è sordo, auguri per il Club!*

Francesco Di Tommaso

ZONA SCAMBIO

E una sola voce si alzò dalla zona scambio HELP!

HELP AL QUADRATO!! Aiuto non riesco ad entrare nella Fortezza della Valle di Bowser in Super Mario World. Chi lo sa scriva subito a Francesco Cappello via Giovanni XXIII n.1 Roveredo di Guà 37040 Venezia oppure tel. 0442/86303.

MEGAHELP! Sono bloccato nella nave dei pirati di Goof Troop, ultimo livello! Chi sa la strada o le combinazioni giuste scriva immediatamente a Daniele Colavecchio via Monterosso n. 24 21013 Gallarate Varese oppure tel. 0331/784010.

RIMEDIA/HELP Per Alessandra Colosetti da parte di Massimo Biraglia p.za C. del Piano 3 Carmagnola TO. Per Bubble Bubble per passare dalla versione super a quella normale o viceversa i codici: Super: D D IOI Normale AAAAB. Lancia Help per uccidere il pinguinaccio cattivo di Dream Master, le caramelle non gli fanno un baffo!

HELP! Vi prego, vi prego, vi prego, ingrippato al 100% cerca trucco efficace per finire 2 cassette del Game Boy: Batman The Animated Series e Spiderman 3. L'indirizzo è Luca Turchet via Prà n.22 Maron di Brugnera 33070 Pordenone.

HELP! HELP! Soccorretemi! Sono Betty Rosso via Tripoli n.81 13100 Vercelli oppure tel. 0161/66393. Sono due anni che vado in cerca di Bubble Bubble. Perchè non lo trovo? È ancora in commercio? Qualcuno mi aiuti!

HELP! Come si supera il 4° schema di Chocolate Island in Super Mario World? Chi lo sa scriva a Michele Bazzani via G. Vitali 48100 Ravenna oppure tel. 0544/462741.

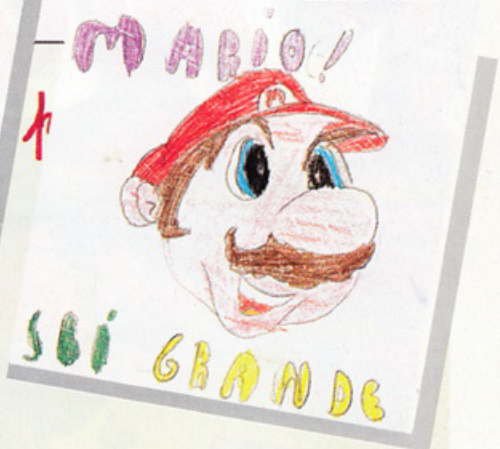
HELP PATERNO! Papà Andrea compagno di Nintendo di Leonardo cerca anima buona per sbloccare Lolo 3 al: livello 9 Room 2, livello 10 Room 5, livello 11 Room 5. Cerca anche Jurassic Park per Nes. E cerca l'impossibile nel P.S. (purtroppo n.d.r..). Andrea e Leonardo Bucci via Torcicoda n. 101 Firenze oppure tel. 055/7331146 dalle 20.

3 VOLTE SUPER HELP ! Cerco tutti gli aiuti possibili per il gioco La Famiglia Addams. Vi prego, aiutatemi!!!! Donatella Farinelli via Boscoforte n.12 44022 Comacchio Ferrara.

HELP + SCAMBIO L' Help è per Super Mario Bros. 3 mai riuscito a sconfiggere Bowser nel mondo dell'oscurità! Lo scambio è per Super Mario Bros. 2 che cedo al posto di Journet To Silius. Manolo Laberio Minozzi via Eritrea n.4 35030 Selvazzano Dentro Pordenone.

Barbara Dei Rossi

Massimo Biraglia

Francesco Selva

Massimiliano Bably Detto Max